

Питера: чтобы избежать ошибок, надо набираться опыта, чтобы набираться опыта, надо делать ошибки...

Поэтому пусть лучше наши студенты свободно играют и делают ошибки в учебных аудиториях, чтобы делать их меньше в жизни.

Сатыбалдина Е.В.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В УСЛОВИЯХ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ВУЗА

ustu@serov.info

ГОУ ВПО "УГТУ_УПИ"

г. Серов

Глобальная информационная сеть становится неотъемлемой частью жизни общества, а технология ТОГИС (технология образования в глобальной информационной сети) – современным инструментом образования. Подключение к ресурсам ИНТЕРНЕТ, к локальной сети УГТУ-УПИ существенно расширило возможности преподавателей филиала УГТУ-УПИ в г. Серове по овладению информационными технологиями и внедрению этих технологий в учебный процесс. Хотя ещё существует разрыв между менталитетом инженерно-педагогических работников, скептически относящихся к необходимости приобщения к мультимедийным технологиям и реальными предпочтениями студенческой молодежи в образовательной среде.

Главное условие широкого внедрения информационных технологий в обучение – это наличие высококвалифицированных специалистов как в своей профессиональной области, так и в области информационных технологий. Проблема состоит в формировании и развитии информационной

культуры преподавательского состава учебных заведений до уровня, адекватного требованиям новых информационных технологий.

Данная задача может решаться в двух направлениях: а) формирование групп специалистов – разработчиков компьютерно – учебных программ (преподаватель-лектор пишет сценарий, а программист-разработчик осуществляет его электронную реализацию); б) подготовка преподавателей по эффективному применению информационных технологий в учебном процессе.

Ситуация, сложившаяся на филиале, оставляет желать лучшего. Авторские программы лекционных курсов на мультимедиа создаются энтузиастами, работа которых не стимулируется. Затраты интеллектуального труда на лекцию – презентацию намного выше, чем на написание традиционного конспекта. На создание одной такой лекции уходит десять – двенадцать часов, без учета времени, затраченного на написание конспекта лекции на бумажном носителе и на написание сценария лекции – презентации. Преподаватели в основном используют следующие дидактические возможности мультимедиа: перемещение визуальной информации, воспроизведение анимационных эффектов, изображение визуальной информации в цвете. Возможности же мультимедиа предполагают создание учебных видеофильмов, необходимость в которых очень велика в условиях развития дистанционной формы обучения студентов. Поэтому очень важно использовать уже имеющиеся наработки и передовой опыт использования мультимедиа в образовании. Без радикальной смены ситуации в будущем создание мультимедиа – программ вряд ли будет доступно территориальным подразделениям вуза.

Еще более усложняется задача преподавателя по внедрению средств мультимедиа в образовательный процесс, если он преподаватель – «гуманитарий». Ведь средства мультимедийных технологий должны рассмат-

риваться как вспомогательные по отношению к мыслительной работе участников образовательного процесса. В компьютерных сетях и на СД-дисках уже достаточно много материала, который используется как учебный, в том числе иллюстративный по таким дисциплинам как культурология, психология, философия. Но при этом используется далеко не все возможные ресурсы. К тому же в условиях филиала преподаватель представляет собой «авторский коллектив» в количестве одного человека по преподаваемой дисциплине. А этого недостаточно для создания качественных мультимедийных продуктов по читаемому курсу. Создание творческих коллективов, объединение усилий с преподавателями кафедр головного вуза, кооперация с другими учебными заведениями, организациями, создающими мультимедийные продукты - все это выступает необходимым и обязательными условиями для создания качественных мультимедийных продуктов.

Спицина И.А., Фурсенко О.В., Аксенов К.А.

ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДОЛОГИИ UML ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ИС «ЭЛЕКТРОННЫЙ ДЕКАНАТ»

krosha@vrk.ru

УГТУ-УПИ

г. Екатеринбург

Процесс проектирования информационной системы (ИС) состоит из нескольких этапов: анализа предметной области, подготовки технического задания, конструирование ИС, подготовка технической документации внедрение. Для автоматизации процесса проектирования в настоящее время широко используются различные CASE-средства, позволяющие существенно снизить трудоемкость проектирования ИС. Разработчик описыва-